Las Guías



NUEVAS RAZAS
HUARGEN Y GOBLINS

JCE EN GRUPO
GUÍA DE MAZMORRAS

EL MUNDO CAMBIA
NUEVAS ZONAS EN AZEROTH

WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM



EXCLUSIVA PARA
PC y MAC

Wii

ardistel
Feel the experience

my GO-KART para Wii

P.V.P.R. 29,95





STEPBOARD + MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO™

ESCOPETA + THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL™

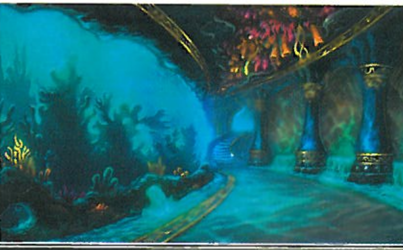
STEPBOARD

P.V.P.R. 79,95



Feel the experience

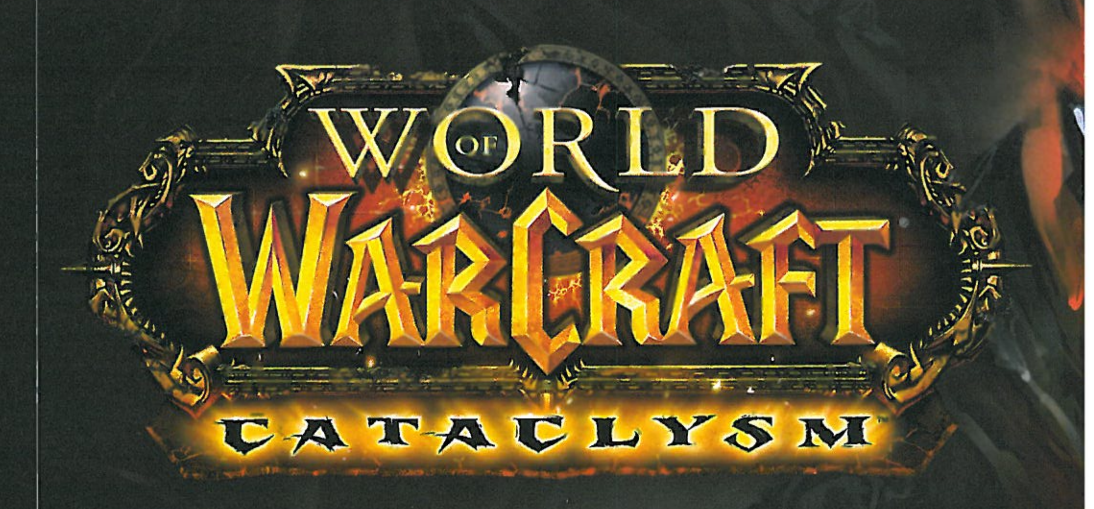









CONTENIDOS



¿CAMBIAR PARA SEGUIR IGUAL? ¿O ESTAMOS ANTE UNA REINVENCIÓN DEL CLÁSICO?

Blizzard ha encontrado la excusa perfecta para darle un lavado de cara a su ya algo vetusto caballo ganador: ***World of Warcraft***. Con el cataclismo provocado por el dragón aspecto Alamuerte, a los genios del Orange County no les ha quedado otra que ponerse el mono, la paleta, y rehacer un universo de juego que lleva más de 7 años volviéndonos a todos literalmente locos. ¿Qué nos depara el nuevo ***World of Warcraft: Cataclysm***? Pues una remodelación completa de la experiencia jugable, mucho más cercana a lo visto en *Wrath of the Lich King* en cuanto a 'leveleo' y resolución de misiones: Vehículos, monturas, nuevos gráficos. ¿Y qué mas? Pues nuevas zonas para los que quieren seguir ascendiendo al Olimpo de los jugadores de alto nivel. Precisamente, esas zonas, las mazmorras y los cambios en el JcE (Jugador contra el Entorno), es en lo que nos hemos centrado en esta guía. Siendo ambiciosos pero realistas, probablemente necesitaríamos dos guías como esta sOlo para las misiones de cada nueva zona para niveles 80 a 85. Vuelve a redescubrir Azeroth y maravíllate.

Por Duardo

CONSEJOS

CONSEJO

Comprar WoW

Para poder disfrutar de las zonas de alto nivel y las dos nuevas razas será necesario tener una cuenta de *Cataclysm*, lo que supone poseer también *Burning Crusade* y *Wrath of the Lich King*. ¡Pero vale la pena!

Cambios y Novedades

¿Qué es World of Warcraft? World of Warcraft es un juego online en el que jugadores de todo el mundo asumen el papel de personajes de fantasía heroica y exploran un mundo virtual lleno de misterio, magia y aventuras sin fin.

El cataclismo desatado por Alamuerte ha provocado increíbles cambios en el mundo de **Warcraft**. Todo Azeroth se ha visto afectado por su regreso y muchas zonas han cambiado totalmente. Si visitas zonas que te son conocidas, encontrarás grandes cambios visuales.

Pero no se trata, tan solo, de un cambio estético. Las misiones de bajo nivel han cambiado y se acercan mucho más a *Wrath of the Lich King*, pero no nos engañemos, hay muchas todavía de 'Mata a 15 lobos o recupera 20 bolsas y tráemelas ipsofacto". Lo que sí es cierto es que, tanto en las zonas remodeladas como en las de alto nivel (78-85), podremos montar vehículos, usar armas gigantes, etc.. Un soplo de aire fresco que convencerá a muchos y a otros no. Además, os interesará saber que ahora se puede volar por todo Azeroth por lo que la primera acción a realizar por los 80 que instalen ***Cataclysm***, es juntar 250 oros que hayamos ganado durante este período de mazmorras aleatorias y Ciudadela Corona de Hielo para comprar la **Licencia de Maestro de Vuelo** a los Instructores de vuelo. La buena noticia es que podremos hacerlo en cualquiera de las capitales de facción y que, además, está disponible a partir del nivel 60.

El otro gran cambio de ***Cataclysm*** es la modificación brutal tanto en las estadísticas de objetos y personajes, como en los talentos:

El **Aguante** sube al redistribuir las estadísticas de **Fuerza**, **Agilidad** e **Intelecto**. Los usuarios de **tela**, **cuero** y **malla** verán un incremento en el **Aguante**.

El **Espíritu** se encontrará únicamente en el equipo de sanadores. Con la única excepción de Chamanes elementales y Druidas Equilibrio, los lanzadores de hechizos dejarán de verlo en su equipo.

El **Intelecto** ahora otorgará poder con hechizos. Para compensar esta situación, también otorgarán menos maná del que otorga actualmente.

La **Celeridad** es ahora la estadística más atractiva para los DPS cuerpo a cuerpo.

Índice de Bloqueo: Los ataques bloqueados ahora reducen el daño re-



Nuevas razas
Huargen y Goblins se apuntan a la fiesta de Cataclysm y amplían las filas de la Alianza y la Horda, respectivamente.

CONSEJOS

CONSEJO

Escoger el equipo

Vas a encontrarte con cientos de piezas de equipo en las nuevas zonas que, en principio, no te van a servir de nada. ¡No las tires o vendas! Recuerda que con Reforja, a lo mejor sí te sirven.

cibido un 30% y el índice de bloqueo mejorará la cantidad de golpes.

La **Parada** no reinicia el golpe: Reduce el daño del golpe parado en un 50% y del siguiente en otro 50%.

Maestría ha cambiado mucho desde su concepto original: Ahora es un bono especial que aprenderemos en algún punto del nivel 75 (similar al que recibimos al especializarnos) que nos beneficiará en nuestra rama de talentos. Este bono escala conforme consigamos más índice de maestría y está presente en varios objetos.

La cantidad de **Armadura** total será más baja debido a los cambios en las características.

El **Temple** solo afecta al daño realizado por jugadores, daños críticos incluidos. No afecta a la probabilidad de golpe crítico, drenaje de maná u otros efectos similares.

Han sido eliminados del equipo: **Poder de ataque**, **Poder con hechizos**, **Penetración de Armadura** y **Valor de Bloqueo con Escudo**.

Serán totalmente eliminados: **Maná cada 5 segundos** (MP5), **Defensa** (Los tanques son ahora inmunes a los críticos a través de habilidades como **Actitud Defensiva**, **Forma de Oso Temible**, **Presencia de Escarcha** o **Furia Recta**), **Rangos de Hechizos** y **Habilidad de Armas**.

Los **Árboles de Talentos** de cada clase han cambiado mucho también. Con la introducción de la especialización obligatoria al nivel 10, la eliminación de talentos aburridos y la desaparición de 3 niveles completos de talentos, los talentos estarán totalmente irreconocibles. Ahora



Monte Hyjal
La zona recomendada para comenzar el leveleo y, por supuesto, para subir profesiones porque podrás encontrar las menas y plantas inmediatamente posteriores al nivel 450.

es mucho más fácil acertar, porque no podrás asignar puntos a otra especialización hasta haber gastado 31 puntos en la principal. Esto facilita las cosas a los recién llegados, que no tendrán que preocuparse por saberse las 'builds' más efectivas antes de entender siquiera para qué son los talentos.

Un Nuevo Mundo

Cataclysm rediseña por completo el MMOrpg más exitoso de todos los tiempos y añade nuevas y espectaculares zonas para subir de nivel. Descubre el nuevo Azeroth.

El cataclismo no solo ha modificado la faz de Azeroth para siempre sino que, además, ha desvelado nuevas zonas tanto para recién llegados como para alto nivel. Muchas de ellas son zonas largamente esperadas y anunciadas, como **Uldum** o **Monte Hyjal**. Otras son una agradable sorpresa, tanto en su desarrollo como en diseño. La tónica común de estas zonas es que son bastante grandes y muy variadas en su desarrollo. El 'leveleo' hasta 85 se hace divertido y sorprendente. Tened en cuenta que las profesiones de recolección se concentran en estas áreas, así que no vayáis muy rápido, porque tocará desollar, minar...

CONSEJO

Misiones

Muchas de las misiones que te permitirán completar los logros de misión las sueltan algunas criaturas del juego, así que no te cortes matando, porque seguro que alguna te abrirá una nueva línea argumental.



Uldum
Esta zona con elementos del Antiguo Egipto, es, quizás, la mejor diseñada de todo el juego.

ZONAS

CONSEJO

Gilneas
No dejes de probar los inicios de ambas razas. En el caso de Gilneas y los Huargen, nos ha gustado mucho la clase Cazador. ¿Cuál es la tuya?

Huargen
Encontrar la funcionalidad de la dualidad entre la forma humana y de hombre lobo es el primer paso para entender esta nueva raza.



Kalymdor

Monte Hyjal (Niveles 78-82)

Esta zona, a la que siempre hemos querido acceder, es finalmente accesible como zona de subida de nivel para los jugadores de 78-80. Os recomendamos empezar con ella si sois 80. En cuanto al Lore: Ragnaros, el señor del fuego, está intentando destruir el Árbol del Mundo, **Nordrassil**. Esta vez, el mismo Malfurion Tempestira liderará el ejército de Cenarius para defenderlo. Esta zona estará llena de elementales y, además, podremos encontrar una nueva mazmorra de banda conocida como las Tierras de Fuego, donde los jugadores podrán enfrentarse, de nuevo, a un Ragnaros muy cabreado. A través de Claro de Luna los jugadores podrán acceder a esta zona y acompañar a Malfurion, Ysera y a Hamuul Tótem de Runa para repeler a los ejércitos del Señor del Fuego. Desde aquí, y aunque parezca increíble, encontraremos un acceso vía subterránea a la primera mazmorra de 5 jugadores de ***Cataclysm***: **Caverna de Roca Negra**. No dejéis de hablar con los Goblin en el Círculo de las Cenizas porque hablar con los PNJ te abrirá nuevas misiones y posibilidades dentro del juego.

Uldum (Niveles 83-84)

La misteriosa Tierra de los Titanes, **Uldum**, siempre ha sido un misterio ya que ha estado inaccesible hasta ahora, al suroeste de **Tanaris**. Aho-



ra podemos acceder a esta vasta tierra desértica con una clara influencia egipcia en los estilos y construcciones como pirámides y una raza de hombres gato (estilo Anubis) conocidos como los Tol'vir. La zona tiene dos mazmorras de 5 jugadores: **Las Cámaras de los Orígenes**, de nivel 83 y **La Ciudad Perdida de Tol'vir** para jugadores del 84 al 85. También está disponible una raid. Por otra parte, no dejéis de hacer la línea de misiones de Harrison Jones. Impagable.

Tierras del Este

Gilneas (Niveles 1-15) Zona de inico Huargen

Con la destrucción de la Muralla de Cringris, el otrora inaccesible reino de los humanos de **Gilneas** queda al suroeste del **Bosque de Argenteos**. Esta zona sirve como zona de inicio para la nueva raza de la alianza, los **Huargen**. **Gilneas** es oscura y lúgubre ya que la maldición que sufrieron los **Huargen** afectó también a la propia zona. Debido a la constante amenaza de los Renegados, el reino de **Gilneas** ha decidido unirse a la Alianza con quienes antaño compartieron el acero para combatir a la Horda. Los ciudadanos de **Gilneas**, cuyo rey es Genn Cringris, combaten a su propia maldición, intentando por todos los medios librarse de ella.

Tierras Altas Crepusculares (Niveles 84-85)

Las Tierras Altas Crepusculares es una nueva zona de alto nivel que

CONSEJO

Tierras Altas Crepusculares

No desesperes, cuando llegues a nivel 84 aparecerá en tu ciudad de facción la misión para acceder a esta zona final de Cataclysm. Es muy llamativa, pero probablemente te sepa a poco si acabas de completar Uldum.

ZONAS

Jugador contra Jugador

Aunque no es el objetivo de esta guía, acostúmbrate a hacer de forma diaria (o al menos, cada vez que entres en el juego) Tol Barad. Tus puntos te lo agradecerán y, con suerte, podrás acceder a las misiones diarias.



se encuentra justo al este de **Los Humedales**, accesible a través del camino que se encuentra al este y que hasta ahora nos llevaba a **Grim Batol**. Esta entrada queda drásticamente rediseñada y el camino lleva hacia las montañas y a la nueva mazmorra de banda de **Grim Batol**. La zona está plagada de los miembros del culto del Martillo Crepuscular, que han establecido muchos campamentos por la zona. Se dice que el propio Alamuerte reside en las profundidades de la fortaleza de Grim Batol, por lo que en la zona podemos ver muchos dragones, ya sean Negros, Rojos o Crepusculares.

Tol Barad (Niveles 84-85) JcJ y misiones diarias

La isla de **Tol Barad** se encuentra en la Bahía Baradin al oeste de **Los Humedales** y al sur de Trabalomas. Esta zona tiene dos propósitos: Nueva zona de JcJ en campo abierto, como **Conquista de Invierno** en *Wrath of the Lich King* y, por otro lado cuando no haya batalla, hay misiones diarias disponibles. La facción que tenga el control de la prisión mágica de **Tol Barad**, tendrá más misiones diarias que la otra. ¿Os suena?

Indeterminado

Kezan (Niveles 1-6) Zona de inico Goblin

La isla de **Kezan** es el hogar de los **Goblins** y es el lugar donde los



nuevos goblins comienzan sus aventuras. **Kezan** tiene una bonita y frondosa jungla pero, bajo ella, se encuentra la ciudad conocida como **Minahonda**. La ciudad está controlada por los **Goblins** y sus príncipes del comercio, líderes de la Coalición Comercial que hacen todo lo posible para amasar grandes fortunas.
¿Qué haría a los Goblins abandonar ese paraíso?
El retorno de Alamuerte ha provocado la erupción del Monte Kajaro, que ha provocado a su vez numerosas bajas en **Kezan** y ha obligado a los Goblins a escapar de la isla.
Sin lugar a dudas, estamos ante uno de los mejores comienzos de todas las razas de *World of Warcraft*. Aunque no os gusten los **Goblins**, al menos haceros los 12 primeros niveles y preparaos para desternillaros de la risa.

Las Islas Perdidas (Niveles 6-15)

Las Islas Perdidas es un archipiélago de islas con frondosas junglas que se encuentran al noreste de **Durotar** y justo al sur de **Azshara**. Estas islas sirven como zona de bajo nivel para los **Goblins** y continuar su progresión tras escapar de la isla de **Kezan** y sufrir fuego cruzado de un combate naval entre las flotas de la Alianza y la Horda. Las junglas de las Islas están pobladas de humanos, orcos y una inteligente raza de monos que minan Kaja'mita, un poderoso mineral que hace tiempo les dio la inteligencia a los **Goblins**, permitiéndoles escapar del yugo de los trolls. Los jóvenes **Goblins** realizan misiones para su propia raza

CONSEJO

Kezan

Huelga decir que hacerse al menos los 12 primeros niveles de los Goblin es obligado. ¡Lo agradecerás! Si luego te gusta la raza, mejor que mejor.

ZONAS

CONSEJO

Vashj'ir

Tanto Monte Hyjal como Vashj'ir están pensados para comenzar a subir de nivel. Tanto los productos de recolección como los objetos van a la par en cuanto a nivel en estas zonas.

¿Jugamos?

En Vashj'ir es importante tener paciencia. Al menos durante los primeros días, el 'overbooking' en algunas misiones era demencial.



y los Orcos de Orgrimmar y su antiguo líder: Thrall.

Vash'jir (Niveles 78-82)

La Ciudad Sumergida de **Vashj'ir** es la primera zona que se encuentra completamente bajo el agua en ***World of Warcraft***. Esta zona, que sirve de zona introductoria de ***Cataclysm*** para los jugadores que empiecen a subir de nivel, se encuentra al sur del **Maelstrom**, justo en el centro del Gran Mar. Hace tiempo fue el hogar de Lady Vashj antes de que la abandonara para ayudar a Illidan Tempestira. Os enfrentaréis a los Nagas, raza fetiche de esta expansión (y eso que a mi no me gustan mucho) en esta zona así como a Neptulon, el Cazador de Mareas. También encontraremos la mazmorra de 5 jugadores **Trono de las Mareas**. Ojo, es importante que os tiréis por el Maelstrom del final de la zona para localizar su entrada.

Infralar (Niveles 82-84)

Infralar es una zona subterránea a la que podemos acceder a través de la Cicatriz de Alamuerte. Esta zona, cubierta de montañas y cuevas, está bajo el dominio de Therazane, la Madre Piedra, a la que tendremos que convencer de nuestras buenas intenciones, tanto para acabar la zona como para acceder a las misiones diarias de facción. Podremos ver elementales de fuego y piedra y, cómo no, Troggs. El culto del Martillo Crepuscular ha establecido algunos campamentos por la zona con los que los jugadores tendrán que enfrentarse. Aquí encontramos el



acceso a la mazmorra para 5 jugadores **El Núcleo Pétreo**.

Huargen y Goblins

Tras la formidable Muralla de Cringris, una terrible maldición se ha extendido por la aislada nación humana de Gilneas, transformando a muchos de sus fieles ciudadanos en bestias de pesadilla conocidas como los huargen.

Dos nuevas razas se incorporan al elenco de posibilidades jugables de *WoW*. Los **Huargen** y los **Goblins**, para la Alianza y la Horda respectivamente, su desarrollo inicial está íntimamente ligado al cataclismo de Alamuerte, como podremos disfrutar en la narración de sus zonas de inicio.

Huargen

Hace mucho, en medio de una brutal guerra entre los elfos de la noche y los demoníacos sátiros en **Kalimdor**, un grupo de druidas practicaron un ritual poderoso pero difícil de controlar que proporcionó un cuerpo a la furia del ancestro lobo, Goldrinn. Según las enseñanzas de Ralaar Colmillo de Fuego, estos druidas de la manada intentaban suavizar la ira incontrolable inherente a su forma elegida. Para ello, se sometieron

CONSEJO

Infralar

No tengas prisa por llegar a Infralar y, cuando lo hagas, no te dejes ninguna misión sin hacer. Sobre todo aquellas de la Madre Piedra, porque desbloquearán las misiones diarias.

RAZAS

MONTURA

Huargen: Como en el caso de los Druidas, los Huargen usan su forma Descontrolados como montura racial.

Goblins: La raza de las Islas Perdidas utilizan unos curiosos triciclos como montura de clase. Su historia es desternillante. Puedes leerla en la web oficial.

voluntariamente a las energías de La Guadaña de Elune, un artefacto místico creado con el colmillo de Goldrinn y el báculo de Elune.
Pero en vez de aplacar la furia de los druidas el arma transformó a Ralaar y a sus seguidores en huargen: humanoides bestiales esclavizados por sus propios instintos primarios. Cegados por una ira que lo consumía todo, los druidas de Ralaar mataron a amigos y enemigos indistintamente durante la batalla contra los sátiros. Los elfos de la noche, heridos por las incontrolables bestias, contrajeron una virulenta maldición que también los convirtió en huargen. Desesperado por contener la enfermedad, el archidruida Malfurion Tempestira exilió con gran pesar a los huargen a una dimensión compacta del Sueño Esmeralda, donde pasarían la eternidad sumidos en un pacífico sueño.

Características

Correr a lo loco: Usa las cuatro patas para correr como un animal salvaje. ¿Quién necesita una montura cuando puedes correr?
Desviación: Los huargen son más resistentes a los hechizos dañinos de Sombra y Naturaleza.
Huida oscura: Los huargen pueden cambiar de forma humana a su verdadera forma, aumentando drásticamente la velocidad de movimiento durante un breve período de tiempo.
Dos formas: Los huargen pueden cambiar de forma entre humano y huargen a su antojo.

Clases

Caballero de la Muerte, Druida, Cazador, Mago, Sacerdote, Pícaro, Brujo y Guerrero.

Goblins



Mediante la creación en secreto de poderosos artefactos de ingeniería y alquimia, los goblin se libraron pronto de sus opresores y reclamaron **Kezan** como su patria. Las minas que fueron un día la prisión de los goblin, su campo de esclavos, y la base de su rebelión se han transformado ahora en la ciudad de **Minahonda**. **Minahonda**, que atraviesa el corazón de la isla con una red mareante de túneles, cámaras y tubos de lava, representa la mente compleja e impredecible de los goblin. Allí fue donde construyeron la base de un imperio y los elementos naturales de la maña (algunos lo



llamarían duplicidad) inherentes a la raza se desarrollaron hasta el extremo. Los inventos de los goblin les ayudarían a dominar el mundo (o al menos a poseer una tasa rentable de él).
Por desgracia para los goblin, los efectos de la kaja'mita comenzaron a remitir y su inteligencia comenzó a menguar. Aún peor, la propia mena se volvió más dura y más difícil de encontrar. Los suministros escaseaban y la desesperación crecía. Los antes brillantes inventos de los goblin se volvieron caóticos e improvisados (una apariencia que se ha vuelto sinónima del término "de fabricación goblin") y los estafadores nativos de Kezan se dieron cuenta pronto de que necesitarían buscar otra forma de satisfacer su avaricia.

Características

Salto con cohete: Los goblin pueden usar sus fieles (en términos relativos) cinturones de cohetes para lanzarse en distancias cortas.
Tromba de cohetes: El cinturón de cohetes también puede lanzar cohetes al enemigo, infligiendo daño de fuego al objetivo.
Hobgoblin de bolsillo: Los goblin pueden acceder a su banco desde cualquier parte con la ayuda de su leal amigo.
Los mejores precios del mercado: Los tejemanejes son su segunda naturaleza y siempre reciben el mejor descuento de oro.

Clases

Caballero de la Muerte, Cazador, Chamán, Mago, Sacerdote, Pícaro, Brujo y Guerrero.

Kezan

En el inicio de los Goblin, descubriremos que somos un rico comerciante a punto de perderlo todo por culpa de Alamuerte. Personajes tan rocambolescos como Meg Trituramatic, nos acompañarán en los primeros niveles.



Arqueología: Cada objeto descubierto requiere una cantidad importante de reliquias, así que si queréis avanzar en esta profesión no dejéis de explorar. El primer objeto descubierto supondrá todo un logro. Además, si os gusta el Lore de *WoW*, es una profesión obligada.

Profesiones

El nuevo nivel de profesión es **Ilustre Gran Maestro**, con un límite de 525. Para subir las profesiones deberemos utilizar los recursos de las zonas de alto nivel añadidas a *Cataclysm*. Además, existen dos nuevas profesiones:

Arqueología

Se trata de una profesión secundaria que se añade a las ya existentes **Cocina**, **Pesca** y **Primeros Auxilios**. Está enfocada a la recuperación y restauración de los artefactos que han sido perdidos durante muchos años, y que han sido removidos por el cataclismo de Alamuerte. A través de una búsqueda con detectores, podremos recuperar estos artefactos para ser usados como poderosos objetos o incluso ser cambiados a la Sociedad de Arqueólogos por dinero y objetos. Es una profesión principalmente diseñada para los jugadores más casuales, los amantes de los logros y aquellos apasionados por la historia de *World of Warcraft*. Además, servirá en los niveles altos para visitar todo Azeroth.

JCE

Los artefactos aparecen en un diario parecido al registro de misiones, de forma que no ocupan espacio en las bolsas a medida que recorres el mundo en busca de más reliquias. **Arqueología** otorga recompensas únicas, que varían desde armas y objetos usables hasta mascotas de vanidad.

Reforja

Permite reasignar puntos existentes, y está pensado para hacer que un objeto que normalmente no sería atractivo para una clase o especialización no se tenga por qué desencantar. Permite personalinzar el equipo, reducir unas estadísticas en favor de otras.

Mazmorras y Bandas

Cataclysm llega con 4 nuevas bandas, 8 mazmorras y 2 mazmorras antiguas en versión heróica (rediseñadas al completo para nivel 85). Esto significa que es la expansión con más contenido que hayamos visto nunca. Además, después llegarán 2 nuevas bandas en parches posteriores, **Grim Batol** y **Uldum**. Blizzard ha confirmado que las otras mazmorras antiguas recibirán algún cambio.

Nuevo sistema de puntos en JCE

Puntos de Heroicidad: Son los puntos JcE más fáciles de conseguir pero con un valor inferior. Funcionan de manera similar a los Emblemas de Triunfo.

Puntos de Valor: Son los puntos de JcE más difíciles de conseguir y tienen el valor más alto. Se consiguen en las últimas bandas de contenido y haciendo la mazmorra heroica diaria. Se puede comparar con los actuales Emblemas de Escarcha. Hay límite en cuántos puedes tener guardados y en lo rápido que puedes conseguirlos. Puedes comprar las mejores armaduras con estos puntos.

Cuando aparezca un nuevo tier de contenido JcE, los Puntos de valor que tengamos acumulados se convertirán automáticamente en Puntos de heroicidad. De esta manera, se evita que puedas acumular Puntos de valor para conseguir los nuevos objetos. Además, habrá un modo de convertir los Puntos de heroicidad en Puntos de honor (JcJ) y viceversa, aunque el intercambio no será 1:1.

CONSEJO

Profesiones

Seguro que nadie lo hace, pero no dejaremos de recomendar que avancéis en vuestras profesiones de recolección mientras subís de nivel. Es mucho más fácil encontrar menas, plantas o pieles en las zonas correspondientes mientras se hacen misiones que luego, sobrevolando de forma tediosa zonas ya superadas. Y sí, muchos no lo hacemos así. Haced lo que yo digo, pero no lo que yo hago, dijo aquel.

JCE

CONSEJO

ESTRATEGIA

Cuando se habla de estrategia de mazmorras y bandas en *WoW* sabemos que estamos hablando de rotaciones y, precisamente, en *Cataclysm*, estas han sufrido una completa remodelación, de la mano de la simplificación de los talentos. Conocer bien las nuevas armas de tu avatar es fundamental para no hacer el ridículo en las primeras mazmorras. Recuerda que ahora el concepto de cargas es muy importante. Sí, como en el druida clásico, pero ahora, casi todas las clases cuentan con habilidades que usan cargas.

BANDAS 10 Y 25

Durante ***Wrath of the Lich King*** hemos podido ver numerosos cambios e intentos de posibles sistemas de progresión. Distintas dificultades para jefes individuales, introducción de las bandas de 10 y 25, distintas dificultades para modos al completo y al final, con **Ciudadela de la Corona de Hielo**, hemos podido ver una mezcla de todas ellas.

Con la llegada de ***Cataclysm***, el modo en el que se juega el contenido final JcE cambia una vez más:

Las bandas de 10 y 25 tienen ahora exactamente el mismo botín. Es decir, mismo nivel de objeto y mismas estadísticas. Incluso, los objetos legendarios estarán finalmente disponibles para los que hagan las mazmorras en su modo de 10 jugadores. Para recompensar el esfuerzo que supone montar bandas de 25 jugadores, los jefes darán más cantidad de equipo, emblemas y oro. La dificultad heroica de cada modo dará mejor botín.

- Las bandas de 10 y 25 jugadores en ***Cataclysm*** comparten el mismo período de banda. El ajuste entre 10 y 25 se hace manualmente tal y como hacíamos normalmente distinguiendo entre normal y heroico en **Ciudadela de la Corona de Hielo**. Se puede cambiar hasta 3 veces el tamaño de 25 a 10 pero una banda que comienza en el modo de 10 no podrá pasar a 25 jugadores. De esta manera, si al final de la semana solo cuentas con 10 jugadores, puedas continuar avanzando sin obligarte a seguir en 25.

Se ha dado una nueva vuelta de tuerca a los períodos de banda (save). En ***Cataclysm***, si por ejemplo derrotas a **Lord Tuétano** con un grupo de gente aleatoria y, finalmente, se disuelve antes de seguir avanzando, puedes unirte a otro grupo que haya tirado como mínimo a **Lord Tuétano**. De esta manera, se da más facilidad a los grupos de gente aleatoria que se forman, evitando que, si tienes un mal grupo y no avanzáis demasiado, te quedes toda la semana sin poder volver a entrar si no es con el mismo grupo.

Todas las bandas pueden elegir el modo Normal o Heroico en ***Cataclysm*** por cada jefe, de la misma manera que ocurre ahora en **Ciudadela de la Corona de Hielo**.

Las bandas de 10 y 25 son ahora de una dificultad similar entre sí.

Los jefes irán estando disponibles a lo largo del tiempo, tal y como ha ocurrido en **Ciudadela de la Corona de Hielo** o **Prueba del Cruzado**. No obstante, dejaremos de ver intentos limitados excepto en raros casos como un encuentro del tipo **Algalon**.

JCE

Las primeras bandas de *Cataclysm* las pueden hacer ya los jugadores con objetos azules y fabricados, mientras que las mazmorras heroicas exigen un equipo mínimo de 320.
Los logros son compartidos entre 10 y 25 sin diferenciación y las bandas tendrán un máximo de 6 jefes.
Cuando aparezca un nuevo tier de contenido JcE, los **Puntos de Valor** que tengamos acumulados hasta ese momento se convertirán automáticamente en **Puntos de Heroicidad**. De esta manera, se evita que puedas acumular **Puntos de Valor** para conseguir los nuevos objetos. Además, habrá un modo de convertir los **Puntos de Heroicidad** en **Puntos de Honor** (JcJ) y viceversa, aunque parece que el intercambio no será 1:1.

BANDAS:
No te preocupes si todavía no consigues llegar a las raids de 10 o 25. Preocúpate por equiparte en modo normal y luego en las mazmorras heroicas. ¡Todo llega!

Cavernas de la Roca Negra



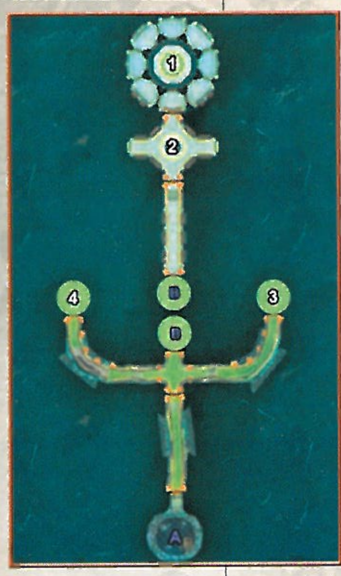
Cavernas de la Roca Negra es una nueva mazmorra que forma parte del complejo de la **Montaña Roca Negra**. Es una mazmorra diseñada para 5 jugadores de niveles 80 a 81 por lo que será de las primeras que hagas cuando comience la expansión. Es una de las mazmorras heroicas más difíciles de *Cataclysm*. Todos los encuentros necesitan bastante coordinación y hay algunas pruebas duras de DPS con las que tendréis problemas si hay poco nivel de equipo.
La mazmorra consiste en una serie de túneles creados por Alamuerte y que pretendían unir la montaña con las **Tierras Altas Crepusculares**. El **Ascendente Lord Obsidius** es el jefe de la zona y el último encuentro que tendremos en la misma. Los jugadores tienen que ser de nivel 80 y haber descubierto la entrada en **Cavernas de la Roca Negra** para poder usar el Buscador y encontrar la mazmorra. La entrada se encuentra siguiendo la entrada inferior de Roca Negra.

CAVERNAS DE LA ROCA NEGRA:
Ni se te ocurra llegar a 85 sin haber hecho en modo normal esta mazmorra varias veces. Cuando estés en lo más alto, ya no podrás hacerla hasta que tengas el equipo suficiente para su modo heroico y... ¡Es muy chunga!

Jefes de la Mazmorra:

- Machacahuesos Grom'ogg
- Corla Heraldo del Crepúsculo
- Karsh Doblacero
- Belleza
- Ascendente Lord Obsidius

JCE



El Trono de las Mareas
El Trono de las Mareas es otra mazmorra que se escapará de la lista aleatoria cuando llegues a 85. ¡Así que ojo!

El Trono de las Mareas

Fauce Abisal es un océano de un tamaño inimaginable, hogar de los elementales de agua de Azeroth. ¿Lo adivináis? Es el Plano Wlemental del Agua donde los elementales fueron relegados por los Titanes debido a su peligrosidad. Debido al desastre provocado por Alamuerte, se ha abierto una brecha al Plano Elemental del Agua, lugar gobernado por Neptulon el Cazamareas. **Trono de las Mareas** es una mazmorra para jugadores de niveles 80-82 y es parte del complejo de **Fauce Abisal**. Esta zona se encuentra en **Vashj'ir** y aunque hay dos entradas, por el momento solo una permanece abierta. A pesar de que está bajo el agua, la mazmorra no se desarrolla en una cueva bajo el agua. Es una zona realmente bien construida estéticamente y con unos encuentros únicos, en la que tendremos que acabar con Nagas y algunos sirvientes de los Antiguos Dioses.

Jefes de la Mazmorra:

- Laidy Naz'jar
- Comandante Ulthok
- Erunak Hablapiedra & Dominamente Ghur'sha
- Ozumat



El Núcleo Pétreo

El Núcleo Pétreo es una mazmorra para 5 jugadores de niveles 82-84. Se encuentra en el Templo de la Tierra en Infralar. Esta zona está repleta de los más devotos seguidores de Alamuerte: El Martillo Crepuscular. Esta mazmorra es bastante difícil de ejecutar en su modo heroico aunque no alcanza el nivel de **Cavernas de Roca Negra**. Los encuentros están muy cuidados y ofrecen un buen desafío para los grupos más experimentados.

Jefes de la Mazmorra:

- Corborus
- Pielpétrea
- Ozruk
- Suma Sacerdotisa Azil



Cámara de los Orígenes

La Cámara de los Orígenes es una construcción de investigación en **Uldum**. Al igual que **Uldaman** y **Ulduar**, fue usada por los Titanes hace mucho tiempo. Pero, al contrario que estas dos, el propósito de **Uldum** no era el de ser una prisión sino un laboratorio para crear nuevas razas. Una de estas nuevas razas son los Tol'vir, mezcla de humanos y gatos, que nos acompañan en mazmorras como **La Ciudad Perdida de los Tol'vir** o **Cumbre del Vórtice**.

En esta mazmorra para niveles 84-85 nos encontraremos con siete encuentros en total a los que derrotar, en las profundidades de un desierto que ha estado oculto para nuestros ojos durante mucho, mucho tiempo.

Jefes de la Mazmorra:

- **Cámara de Profecía**: Guardián del Templo Anhuur
- **Tumba del Furibundo de Tierra**: Terracundo Ptah
- **El Arca de las Luces**: Anraphet
- **Tronos de los Vigilantes**: Isiset, Ammunae, Setesh y Rajh.

Cumbre del Vórtice

Es una mazmorra para 5 jugadores de niveles 82-84 que se encuentra en Muro Celeste, en el Plano Elemental del Aire.

La entrada se encuentra en los cielos de **Uldum**, en la zona sureste.

Aquí se encuentra el ejército del propio Al'Akir formado por Elementales de Aire que han decidido crear una temible alianza con Alamuerte y ahora amenazan a los habitantes de la tierra perdida de **Uldum**. Está en las manos de los aventureros detener la incursión elemental a esta tierra ancestral, hogar de titanes.

Es una mazmorra muy bien ambientada en la que, para pasar de plataforma en plataforma, tendremos que subirnos a Tornados que nos lanzarán sobre la próxima plataforma a la que tenemos

Cumbre del Vórtice

Consejo extraño: Complétala de día, las luces y el paisaje son mucho más bonitos. Por lo demás... ¿a qué esperas?



JCE

CONSEJO

Altarius

El truco de Altarius, en Cumbre del Vórtice, es enfrentarse a él siempre a favor del viento que genera él mismo como arma. Así que recuerda que el tanque deberá girarlo cada vez. Los DPS, a los lados, que es un dragón, chavales, y no querréis salir despedidos de un coletazo.

que dirigirnos. No debéis tener miedo en caeros ya que un tornado de aire os recogerá y os devolverá sanos y salvos a la superficie.

Durante el transcurso de la mazmorra iremos viendo unos elementales llamados Tempestad acechante. Estos elementales no pueden ser eliminados y, de hecho, dejan de atacarnos si los miramos de frente y estamos cerca de ellos. Simplemente pasad mirándolos de forma continua. Además, os encontraréis con un cúmulo de estrellas. Es un "encuentro" un poco difícil, ya que estas estrellas no tienen tabla de amenaza, por lo que no pueden ser tanqueadas y lanzarán ráfagas de daño arcano a todo el grupo continuamente hasta que mueran ellas o el grupo. Es fundamental que os centréis en hacerles DPS rápido (nada de áreas) e ir eliminándolas.

Por último, en la última parte de la mazmorra nos encontraremos con Tol'vir. Suelen venir en grupos grandes y el Control de Masas es obligatorio para no morir. Lo principal es acabar (o controlar) a los Tol'vir de Verde (Adepto del Templo) ya que curan bastante rápido a los compañeros. Además, si veis una "jaula" de rayos debéis evitar tenerlos dentro a toda costa, ya que los hechizos que les lancéis rebotarán y no servirán para nada.

Pulls grandes

Aunque es una mazmorra sencilla, en la Ciudad Perdida de los Tol'Vir es interesante lanzar rana u oveja a los sanadores de los pulls.

Jefes de la Mazmorra:

- Gran Visir Ertan
- Altairus
- Asaad



Ciudad Perdida de los Tol'vir

Los Tol'vir son una ancestral raza oculta en una oculta ciudad de los desiertos de **Uldum**. Su existencia ha sido inadvertida para el resto de las razas durante largo tiempo, pero el regreso de Alamuerte a Azeroth ha hecho que ellos y Al'akir hayan forjado una alianza de cooperación, ya que los Tol'vir son la única raza que no está afectada por la maldición de la carne. **La Ciudad Perdida de los Tol'vir** es de las más sencillas de *Cataclysm* y está diseñada para jugadores de niveles 84-85. Tiene un total de cuatro encuentros y es recomendable (aunque no necesario) tener clases que puedan controlar humanoides.

CAP 14

Incluso después de desmembrarlo y darlo por muerto no habrá acabado la pesadilla, ya que se regenerará tras un corto espacio de tiempo. Pasa de él en la medida de lo posible y continúa, puesto que tendremos también que soportar el acoso de los necromorfos "de toda la vida" mientras continuamos con nuestro avance hacia la efigie.

Puntos clave

- Desmiembra a los cazadores y sal corriendo. Les tomará unos segundos regenerarse, el tiempo justo para ponernos a salvo. Además, no es demasiado recomendable seguir ahí una vez que consigan volver a tener todas sus extremidades.

- Si nos persiguen los necromorfos, la manera más rápida de librarnos de su acoso es usar el éxtasis y seguir avanzando hasta superar una puerta. De esta manera habrá una barrera que evitará su paso hacia nosotros, lo que eliminará la amenaza.

- Las armas que puedan afectar a varios enemigos al mismo tiempo son casi una obligación en esta zona debido al acoso al que nos veremos sometidos por los necromorfos durante gran parte del capítulo.

CONSEJO

Recargas

Uno de los momentos más críticos es cuando tenemos que recargar nuestra arma en mitad de un combate. Para este momento podremos optar por correr o por usar éxtasis para tener unos segundos extra de tiempo. En caso extremo, es mejor cambiar de arma que esperar a recargar.

CAPÍTULO 15

Con la Efigie delante nuestro nos enfrentamos a los últimos momen-



CAP 15

CONSEJO

La partida salvada de Dead Space

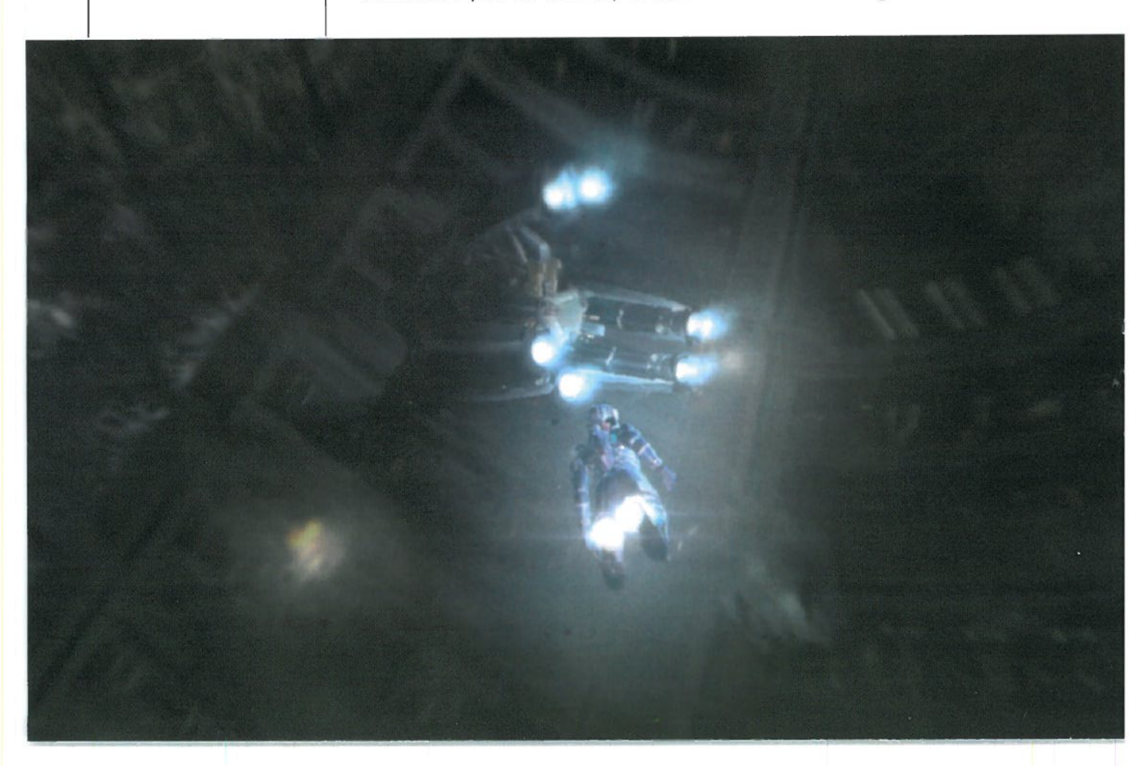
Tener una partida salvada del primer *Dead Space* en nuestro disco duro se traducirá instantáneamente en una nueva arma para nuestro arsenal. Sin costes añadidos ni sacrificios jugables. Aprovechémosla, es poderosa.

tos antes de completar nuestro destino. Tendremos que enfrentarnos tanto a humanos como a necromorfos para concluir con los eventos que comenzaron tres años atrás en Aegis VII. Se trata de unas escenas finales espectaculares que dan muestra del potencial de ***Dead Space** 2*. Como no podía ser de otra manera, pondrán a prueba nuestras habilidades y la evolución del personaje que hemos seguido.

Puntos clave

- En los momentos finales tendremos que avanzar a través de enjambres de necromorfos. No hay ningún truco sencillo, usaremos toda nuestra artillería para tratar de conseguir llegar al otro lado. Más nos vale llevar una buena cantidad de municiones de reserva para estos intensos momentos finales.

- Dispararemos a Nicole hasta que el corazón amarillo brillante de la Efigie se muestre. Entonces dispararemos a este hasta que se cierre de nuevo y Nicole reaparezca. Tras esto, mata a los enemigos que aparecerán para recuperar algo de salud y munición. No será demasiado complicado, pero sí emotivo. Después de destruir la Efigie habremos terminado por fin con la pesadilla de Isaac Clarke. ¿O no?...



JCE

CONSEJO

Comandante Vallefont

En el Castillo del Colmillo Oscuro, cuidado con el daño de los adds de este jefe, porque el daño de Palabra de vergüenza no puede ser disipado. Si supone un problema, dejad a los adds al 40% para poder controlarlos.

Raids

Prometemos concretar más en las raids de Cataclysm en la sección de MMO Player de tu revista Marca Player. ¡Nos vemos en los kioscos!

final no es otro que Vanessa Van Cleef, hija del difunto líder de los defias. Es una de las heroicas más complicadas de *Cataclysm* si se cuenta con poco equipo y es necesario cierto control de masas para humanoides si queremos tener éxito.

Jefes de la Mazmorra:

- Glubtok
- Helix Rompengranajes
- Siegaenemigos 5000
- Almirante Rasgagruñido
- "Capitán" Cocinitas
- Vanessa Van Cleef



Castillo del Colmillo Oscuro

El Castillo Colmillo Oscuro, otrora castillo y hogar del Barón Filargenta, cayó presa de la locura del Archimago Arugal y su oscura magia que trajo a Azeroth a los **Huargen**. Después de que Arugal fuera derrotado por valientes héroes, la fortaleza quedó abandonada... pero no por mucho tiempo. Lord Godfrey, traidor de los Gilneanos y los Renegados, reside en la fortaleza con sus lacayos.
Esta mazmorra se encuentra en el **Bosque de Argenteos** y tiene una dificultad media si la comparamos con el resto de heroicas de Cataclysm. En caso de que tengáis problemas, sería buena idea traer gente que pudiera controlar criaturas no muertas.

Jefes de la Mazmorra:

- Barón Ashbury
- Barón Filargenta
- Comandante Vallefont
- Lord Walden
- Lord Godfrey

Solo como mención, en *World of Warcraft: Cataclysm* podemos también participar en las mazmorras de banda 10 o 25: **Descenso de Alanegra**, **El Bastión del Crepúsculo**, **El Trono de los Cuatro Vientos** y **Bastión Varadin**.



Jefes de la Mazmorra:

- General Husam
- Sumo profeta Barim
- Cierrafauce & Augh
- Siamat

Grim Batol



Protegido por el Vuelo Rojo hasta hace pocos años, los malditos pasillos de **Grim Batol** han sido reconquistados por el Martillo Crepuscular, Alamuerte y los Antiguos Dioses. Las fuerzas del Martillo Crepuscular son innumerables y sus defensas aparentemente impenetrables.

En esta mazmorra de nivel 85 ubicada en las **Tierras Altas Crepusculares** tendremos que rescatar a varios Dragones Rojos de sus torturas, derrotar a algunos de los generales más poderosos del culto y, finalmente, enfrentarse a Erudax, un sirviente de los Antiguos Dioses en una sala repleta de huevos puestos por la misma Alexstrasza en su cautiverio y algunos Huevos Crepusculares. Las cadenas que una vez la retuvieron aún permanecen en el suelo, recordando a los héroes de Azeroth el precio del fracaso.

Jefes de la Mazmorra:

- General Umbriss
- Maestro de forja Throngus
- Drahga Quemasombras
- Erudax

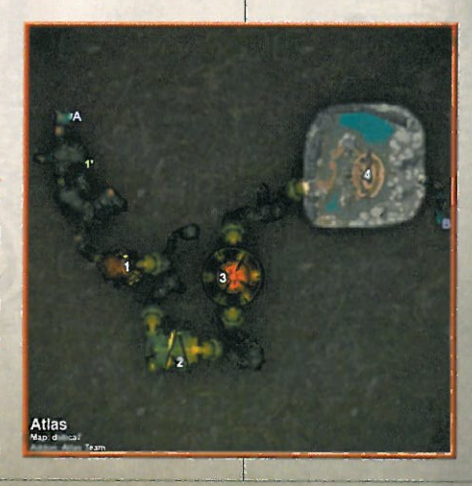
Minas de la Muerte

Minas de la Muerte es una de las primeras mazmorras que todo jugador de ***World of Warcraft*** ha hecho en su vida, especialmente los de la Alianza. En ***Cataclysm*** esta mazmorra viene con versión heroica. No reconoceréis prácticamente nada de la mazmorra.

Esta mazmorra heroica cuenta con seis encuentros, algunos de ellos muy complicados. El jefe

Minas de la Muerte

Pues sí, es difícil de narices. Vanessa Van Cleef nos llenará la cabeza de pájaros con distintas pesadillas que son, cada una, casi otra mazmorra. ¡Suerte!



CAP 13

Cuando el taladro esté en movimiento, los necromorfos conseguirán subir a esta y atacarnos. La mejor arma para estos momentos es el sierra eléctrica, que nos permitirá cortarlos incluso en combate cercano.

CAPÍTULO 13

Por fin alcanzamos el sector de la ciudad dedicado a labores gubernamentales. Se trata de una zona de gran tamaño plagada de áreas abiertas, laboratorios y salas de pruebas. Por supuesto, está custodiada por un elevado número de medidas de seguridad que tendremos que sobrepasar para poder proseguir con nuestro avance.
Entre las criaturas a las que tendremos que hacer frente encontraremos soldados. Por desgracia, estos no serán la única amenaza con la que nos veremos, sino que también aparecerán necromorfos que han conseguido seguirnos en nuestra excavación en el anterior capítulo. De esta manera habrá tres bandos enfrentados en lucha en este nivel. ¿Podremos sobrevivir?

Puntos clave

- En esta área encontraremos varios puzzles que nos permitirán evitar zonas más peligrosas del mapa si los realizamos correctamente. Las soluciones están alrededor nuestro, siendo estas más simples de lo que puede parecer en un primer momento. Siempre hay un camino fácil de llevarlas a buen puerto.

- Los necromorfos llegan a este sector en una gran horda. Debemos mantenernos fuera de su órbita en la gran batalla que se disputará y dejar que los necromorfos y soldados sean los que luchen entre ellos. Los supervivientes de la batalla serán nuestras siguientes víctimas.

- Otro de los trucos para conseguir superar algunas áreas de seguridad es usar la kinesis para coger cadáveres humanos y usarlos para que los controles de las puertas de seguridad nos permitan el paso.

CAPÍTULO 14

Finalmente llegamos al área donde está la Efigie. Por si esto no supusiera suficiente peligro, tendremos que enfrentarnos a uno de los necromorfos más peligrosos que existen: El cazador. Se trata de un enemigo que no parará de perseguirnos bajo ninguna circunstancia.

militar. Al otro lado de las minas nos espera uno de nuestros aliados.

Puntos clave

- El detonador es un arma excelente para las minas. Con esta podremos soltar minas en nuestro camino y cubrir nuestros movimientos de invitados no deseados antes incluso de que aparezcan en pantalla. Los puntos clave para dejar minas son aquellos más estrechos, como pasillos y pasadizos. No es bueno quedarse corto al dejar estos pequeños regalos, pues lo que menos nos conviene es un necromorfo sobre nuestra chepa en mitad de un intenso combate.

- Después de cada combate y al limpiar una zona, podemos usar el fuego alternativo del detonador para desactivar las minas que hemos dejado previamente y no han explotado. Haciendo esto podremos recogerlas y usarlas más tarde.

CAPÍTULO 12

Los hechos comienzan a precipitarse conforme nos acercamos a la recta final de ***Dead Space 2*** y a cada capítulo que terminamos ocurre algo determinante para la historia. Ahora tendremos a nuestro aliado esperándonos en lo alto de un taladro de grandes proporciones. Primero tendremos que arreglarlo y luego subir a bordo. Hay que excavar un camino a través de las minas que nos lleve finalmente a alcanzar la zona de gobierno de la estación.
Por supuesto, por el camino varios grupos de necromorfos tratarán de hacernos la espera mucho más llevadera con algunos combates de lo más intenso que hemos podido disfrutar hasta el momento.

Puntos clave

- Para subir el torno y ponerlo en marcha tendremos que reemplazar algunos bloques de potencia. Usando la kinesis quitaremos los que no funcionan y así podremos introducir los nuevos que hemos encontrado en nuestro camino.

- Justo antes de empezar a excavar, un grupo de necromorfos irrumpirá con insanas intenciones a nuestro alrededor. La mejor estrategia es movernos a la zona estrecha para evitar que consigan rodearnos y usar un arma de disparo ancho o que tenga un área de efecto amplia, lo que nos permitirá dañar al mismo tiempo a varios de estos monstruos.

CAP 11

CONSEJO

COMO POLLOS SIN CABEZA

Cortar a los enemigos las extremidades es la manera más efectiva de acabar con la amenaza. Por el contrario, dispararles a la cabeza hará que muchos de estos seres se vuelvan locos y nos ataquen con mayor fiereza. Selecciona bien cada uno de tus disparos...

□ No será raro que nos desorientemos en el Ishimura. Además, hay que añadir el hecho de que tendremos que realizar varios objetivos distintos en su interior. Lo mejor es usar el localizador con frecuencia y comprobar los objetivos que todavía tenemos activos antes de avanzar sin sentido.

□ Los contenedores azules de éxtasis y los rojos explosivos son otras piezas importantes de la mecánica de juego. Usa la kinesis para cogerlos y lanzarlos a los necromorfos. Los primeros los ralentizarán en su avance y los segundos les causarán grandes cantidades de daño al objetivo. Solo tenemos que asegurarnos de no estar demasiado cerca de la explosión. ⊗

□ CAPÍTULO 11

Después de lo que hemos vivido en *Dead Space 2*, las minas son todo lo que quedan en la luna Titán. Debemos atravesarlas en nuestro camino hacia el sector de gobierno. Estas cavernas subterráneas están abarrotadas de necromorfos, hasta el punto de que será recomendable medir nuestros disparos por la escasez de munición en comparación con el número de enemigos que se cruzarán en nuestro camino. Teniendo esto en mente, el nivel se hará mucho más llevadero, aunque en ningún momento puede decirse que vaya a convertirse en un paseo



CAP 10

Puntos clave

- Al recolectar nodos de poder podremos mejorar nuestras armas en los bancos de mejora. La mejor opción es concentrarnos en las armas que más usamos para así poder sacar el máximo beneficio de esta útil herramienta de mejora.

- El número de enemigos que encontraremos en este nivel es bastante elevado, por tanto también tendremos que usar gran cantidad de munición para vencerlos. Para conseguirla podremos comprarla o recogerla del suelo. La primera opción no está recomendada por su elevado precio en comparación con el número de disparos incluidos en cada compra. Por tanto, es mejor revisar cada esquina y pisotear a cada necromorfo muerto para poder reponer municiones. Todos los necromorfos deberían soltar algún ítem al morir, si no lo han hecho es que todavía no están muertos.

- Para poner en movimiento el transporte tendremos que solucionar un puzzle en el que habrá que colocar motores en un orden correcto. Usaremos el éxtasis para mantener abiertos los containers que contienen los motores, mientras usamos kinesis para sacarlos y hacerlos maniobrar hasta la posición correcta.

CAPÍTULO 10

Tras una pequeña gran sorpresa, estamos de vuelta al Ishimura, que ha sido remolcado a la estación de Titán y está siendo descontaminado. Tendremos que revivir nuestras peores pesadillas y volver a bordo de la nave para activar los amarres gravitatorios. Este pequeño paseo será muy peligroso, por lo que más nos valdrá tener las armas a punto y una buena reserva de munición para lo que nos espera en las entrañas de este gigante de metal.

Puntos clave

- El medidor de éxtasis se recargará automáticamente con el tiempo. Sin embargo, necesitaremos recargarlo con rapidez para que sea efectivo durante el combate. Esto añade un elemento de estrategia a los enfrentamientos y nos ofrece una nueva herramienta para sobrevivir a los combates (gracias a esto tendremos unos segundos extra para recargar, ocuparnos de otro enemigo, disparar a las extremidades del necromorfo...).

CONSEJO

Localizador

Pulsando el stick derecho aparecerá nuestro localizador. Nos ayudará a encontrar en siguiente objetivo en nuestra misión. Usando el stick digital podremos hacer que nos señale el punto de guardado, banco de mejora o tienda más cercana.

Rayo de contacto

Este proyector de energía causa gran daño, pero también tarda su tiempo en cargar. En su función alternativa nos permite dispara energía cinética directamente al suelo.

CAP 9

CONSEJO

ÉXTASIS 2.0

El sistema de éxtasis de la primera entrega vuelve mejorado. Ahora se recargará automáticamente cada cierto tiempo y además permitirá congelar a varios enemigos al mismo tiempo. De esta manera se convierte en una herramienta mucho más útil.

RIFLE BUSCADOR

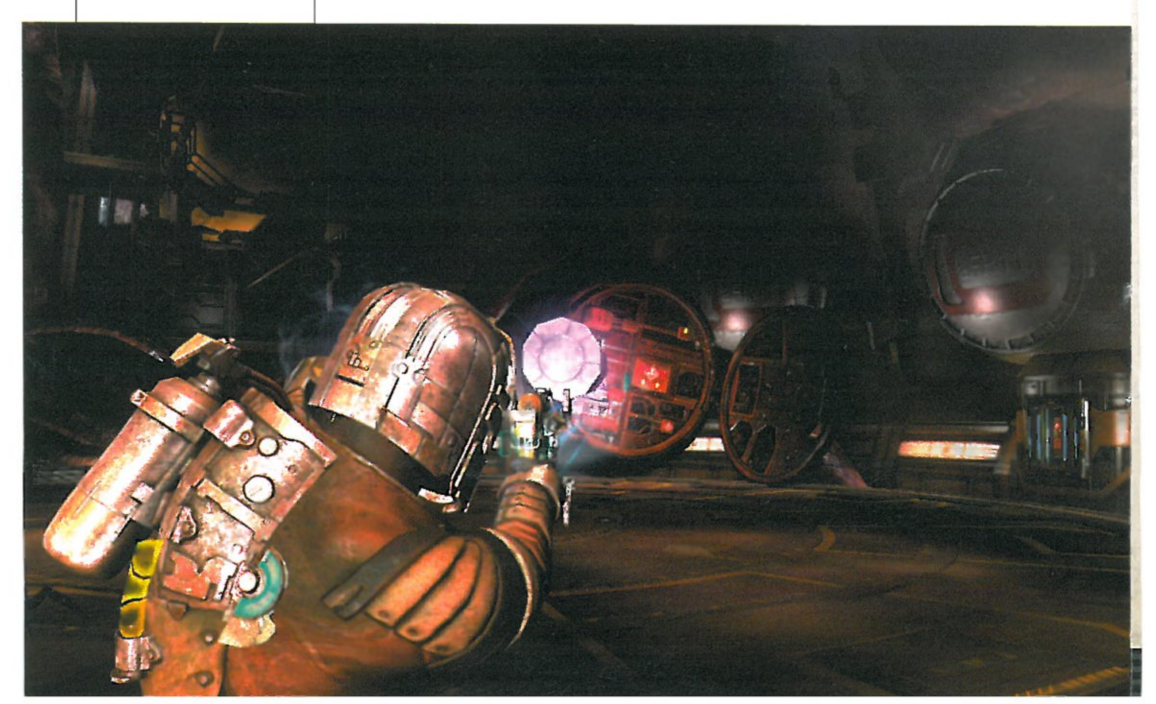
Lo más parecido a un rifle de francotirador. Su función secundaria permite hacer zoom y realiza mayor cantidad de daño.

que podemos hacer es reorientar con frecuencia la cámara hacia el suelo para ser conscientes de la dirección en la que nos estamos moviendo.

Los lurkers son capaces de subir por los muros en cualquier dirección. Cuando veamos los proyectiles que disparan solo hay que seguir su trayectoria de vuelta para descubrir la posición de estos incómodos enemigos. Este truco es especialmente útil para las zonas peor iluminadas de este capítulo.

CAPÍTULO 9

El nivel de dificultad de *Dead Space 2* sigue aumentando, complicándonos un poco más la vida con cada nuevo capítulo. El nuevo destino es la instalación de procesado de hidrógeno. Por fin parece que aquí encontraremos un transporte. Tendremos que arreglar el vehículo para que nuestros aliados puedan llegar al sector del gobierno. Por el camino nos esperan varios encuentros en angosto lugares, por lo que lo mejor es llevar un arma de corta distancia, como el cañón de energía. Hacia el final del capítulo tendremos que vérnoslas con un necromorfo de gran tamaño. Nuestras armas no son efectivas contra él, por lo que tendremos que buscar alguna manera alternativa de matarle.





a través de las instalaciones industriales del CEC, mientras intentamos reunirnos con nuestros aliados. Esta localización es de lo más peligrosa. Además de estar infestada de necromorfos, la maquinaria también parecerá cobrar vida propia y ponernos las cosas más difíciles aún. Tendremos que hacer uso de todas nuestras habilidades en gravedad cero para pasar a través de llamas, ruedas dentadas, etc... Será difícil salir de una pieza de este capítulo.

Por si esto no fuera suficiente, al llegar a la conclusión de esta parte de la aventura tendremos que vérnoslas con un necromorfo gigante que tapa la puerta de salida de estas instalaciones.

Puntos clave

- El éxtasis también es una herramienta útil para los puzzles. Cuando no estemos seguros de como solucionar algún problema que incluya a objetos en movimiento, usaremos éxtasis. También lo necesitaremos para pasar de largo los peligros ambientales. Acercándonos y con un buen chute de éxtasis podremos pasar volando la mayor parte de peligros de las secciones sin gravedad sin que vuelvan a su velocidad normal.

- Luchar en gravedad cero puede hacer que nos desorientemos al perder la referencia de nuestra posición respecto a la sala. Lo mejor

Cañón de energía

Este arma hace las veces de escopeta, con haciendo daño en un área extensa, pero más concretado en la corta distancia. Su función secundaria permite proyecta energía a largo alcance y mayor precisión.

CAP 7

CONSEJO

Recarga rápida

Una de las nuevas habilidades de Isaac Clarke es la recarga rápida de salud y éxtasis. Pulsando el botón B (en 360, círculo en PS3), usaremos una recarga de nuestra habilidade de éxtasis. Pulsando Y (en 360, triángulo en PS3), usaremos el botiquín de menos tamaño que tengamos en nuestro inventario en ese preciso momento. Una gran herramienta para los momentos en los que los necromorfos no nos dejan un solo segundo de descanso.

Lanzallamas

Arma capaz de expeler fuego, muy útil para la corta distancia. En su función alternativa lanza un bote entero de combustible al objetivo, causando grandes daños.

CAPÍTULO 7

Nuestro arma favorita en el mundo de los videojuegos es el lanzallamas. Por eso, nuestro momento más destacado de este capítulo es la aparición de esta herramienta de destrucción. Nada como tostar unos necromorfos y verlos retorcerse para comprender a lo que nos estamos refiriendo. En este nivel, además de encontrar a un gran número de enemigos a nuestro paso hacia la estación solar, tendremos que solucionar algún puzzle (por ejemplo activar un ascensor; cuidado luego en el interior de este, nos esperan dos grandes enemigos).
Lo nutrido del número de enemigos que encontraremos se solventa con dos armas adicionales, el cañón de energía y el rayo de contacto. Una vez que logremos pasar entre toda esta maraña de seres y lleguemos a la estación solar, tendremos que reposicionar algunas piezas de la estación para que vuelva a entrar en funcionamiento la red de transporte. Esto no sería mayor problema si no fuera porque tendremos que hacerlo en gravedad cero y con la oposición de algunos necromorfos.

Puntos clave

- Disparar a la cabeza de algunos enemigos les hará comportarse de manera más agresiva. De igual manera, disparar en el torso al necromorfo embarazado liberará un pequeño enjambre de enemigos. Hay que afinar la puntería y tratar de disparar a las extremidades con cada uno de nuestros disparos.

- El puzzle de la habitación de computadoras puede suponer un gran reto. Tendremos que arrastrarnos por el túnel de acceso para colarnos en la sala de computadoras y usar la kinesis para mover los chips de la máquina a sus ranuras correctas. En la sala podremos encontrar una guía que nos desvelará el orden correcto en el que debemos recolocar cada una de las piezas de este rompecabezas.

- Al reposicionar la estación solar estaremos en gravedad cero y con una reserva limitada de oxígeno. Por suerte, alrededor de la plataforma hay varias estaciones de recarga para que no nos quedemos sin aire en mitad de nuestra tarea.

CAPÍTULO 8

Por desgracia la zona de transporte queda atrás al final del anterior capítulo, por lo que tenemos que buscar una ruta alternativa. Esta será

CAPÍTULO 6

Tras una más que intensa lucha y una escapada casi milagrosa, estaremos de vuelta a la zona residencial. Esta vez nuestro destino final es la sala de transporte, alejada del punto en el que nos encontramos en un inicio. De esta manera, tendremos que atravesar la zona comercial primero y una escuela después (siendo este último uno de los escenarios más terroríficos que recordamos y nuestro primer encuentro con los crawlers; Solo apto para gente con el corazón a prueba de bombas). Para aumentar nuestro nivel de seguridad y autoconfianza encontraremos dos nuevas armas en este capítulo. La primera será el rifle buscador, que nos permitirá fijar blancos a larga distancia y dejar que sea el propio armamento el que les siga por el escenario. Por su parte, la otra adición al arsenal es el detonador, que nos permitirá cubrirnos las espaldas con minas de proximidad. Cuando alcancemos nuestro destino nos las veremos con un brute. Según caiga que reciba éxtasis y apunta a las zonas amarillas sobre sus hombros.

Puntos clave

- En líneas generales se trata de un nivel que se centra más en la parte de acción de *Dead Space 2*, por lo que los mejores consejos para esta parte valen en general para toda la aventura. Un buen ejemplo sería la manera de actuar ante una infestación enemiga. Los necromorfos pueden aparecer desde prácticamente cualquier parte y es difícil saber en que momento nos van a sorprender. Un primer truco sería estar atento al apartado sonoro, tanto por la música, como por los efectos que oigamos en nuestro avance. Una vez que los enemigos irrumpan en la sala, lo mejor es acercarse a un muro para cubrir nuestras espaldas. También valdría con entrar en una habitación de una única puerta y esperar a que el enemigo se vaya acercando en fila india como corderitos camino del matadero.

- Cada tipo de enemigo es más vulnerable a un tipo de arma en concreto, por lo que conviene ir variando entre las distintas alternativas antes de que sea demasiado tarde para andarnos con pruebas de última hora. Por ejemplo, con los necromorfos de los primeros momentos de la aventura la cortadora de plasma o el cañón lineal son una gran opción. Con el pack, el rifle de pulsos es una muy buena opción, los slashers tiemblan al vernos blandir el cañón jabalina, el enjambre también debe ser aniquilado con el rifle de pulsos, etc.

CONSEJO

SALVADO

Encontraremos durante la partida gran cantidad de puntos de salvado. No hay razón por la que limitar el número de veces que grabamos nuestro progreso, por lo que lo mejor es realizarlo con la mayor frecuencia posible.

DETONADOR

Pistola que lanza minas que se activan por proximidad. Su función secundaria nos permite desactivar estas bombas y volver a recogerlas para uso posterior.

CAP 5

CONSEJO

Looting

Una de las mecánicas base de *Dead Space 2* es la recogida de objetos que encontremos por el escenario. Podremos distinguirlos por emitir un pequeño brillo en la oscuridad. La mayoría están a la vista y otros tendremos que buscarlos (como los documentos y archivos de audio). Sin embargo, también hemos de tener presente que todos los necromorfos sueltan un elemento si les propinamos un pisotón cuando yacen sobre el suelo. También hallaremos objetos en cajas verdes.

es el momento en que se convierten en un blanco fácil, aunque tratarán de ocultar sus extremidades tras su cabeza. Con el éxtasis y nuestras habilidades para desmembrar no deberían suponer un gran escollo para nuestro avance.

CAPÍTULO 5

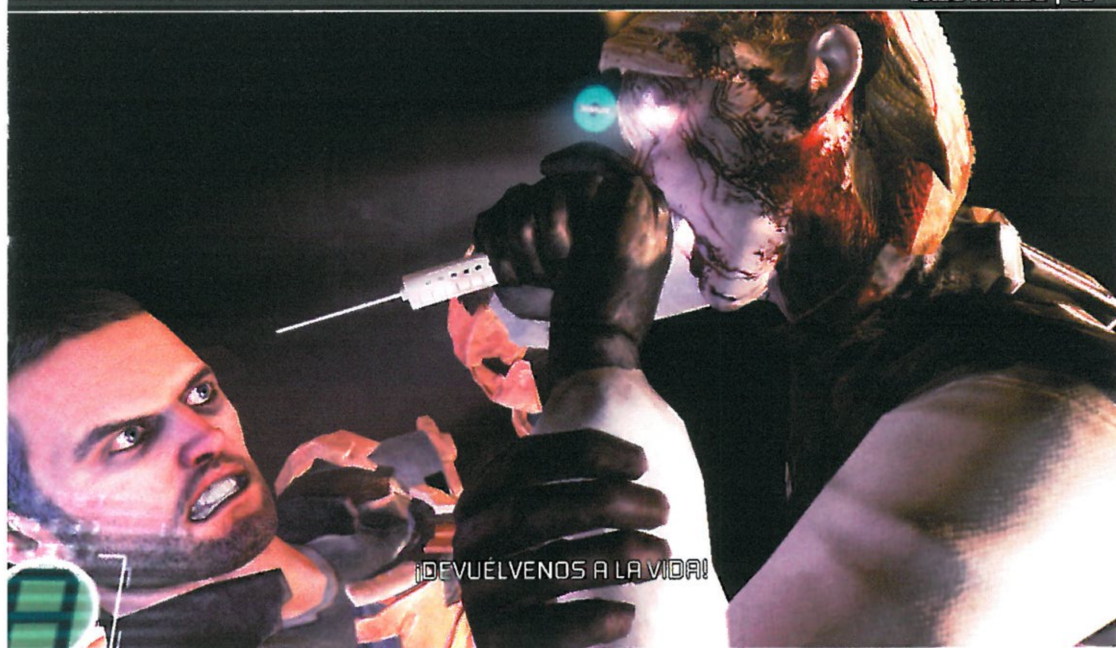


Al quedar bloqueado el paso por la iglesia no tendremos otra alternativa que bajar a la cripta que se esconde entre los cimientos de la iglesia de la Unitología. El tiempo que pasemos bajo tierra hasta volver a la iglesia deberemos usar tanto nuestra pericia con los enemigos como nuestro cerebro con un puzzle que nos obligará a devanarnos los sesos. El objetivo es desactivar la gravedad de la zona mediante la pulsación de interruptor enfrentados alrededor de una esfera, cada vez con menos tiempo para llegar de un punto a otro. Recordemos nuestras armas en estos casos, éxtasis y kinesis.
Hacia el final de esta área nos acabaremos encontrando con Daina, aunque nos espera una desagradable sorpresa a partir de este momento y un intenso enfrentamiento contra un monstruo de grandes proporciones. Mucho mejor llevar el rifle de pulsos para este enfrentamiento por su cadencia de disparo. Para ayudarnos en este nivel una nueva arma aparecerá en nuestro camino, la sierra trituradora, que nos permitirá su uso tanto a corta como a media distancia.

Puntos Clave

- Dentro de la cripta, las áreas de combate se tornan mucho más estrechas de lo que venimos estando habituados. En estos casos la mejor opción es tratar de acabar con los enemigos sin escapar de ello, puesto que de ese modo podrían llegar a rodearnos por ambos lados en un angosto pasillo, lo que podría significar nuestro fin por el poco espacio de maniobra del que dispondríamos.

- En el puzzle, si nos quedamos atascados tras el minijuego de hackeo, debemos mirar arriba para ver que algunos paneles se han abierto. Usando kinesis para bajar ese y el opuesto con el objetivo de asegurar cada uno de los anillos de la esfera. Cada vez necesitaremos hacer esta operación más rápido. Tras conseguirlo deberemos ascender, usando éxtasis con las aspas de ventilación y subiendo a través del conducto y más allá de las compuertas que habremos ralentizado con nuestro éxtasis.



jora, por lo que lo mejor será memorizar el lugar en el que se encuentra en nuestro recorrido (que tendremos que desandar más de una vez). De nuevo el enjambre hará acto de aparición, aunque no será el único de los nuevos enemigos que traten de acabar con nosotros en este capítulo. Los stalkers también intentarán desayunar tripas de Clarke ya en la parte final de la misión. Antes tendremos que solucionar un puzzle bastante simple con interruptores que debemos mover con la kinesis. Nada demasiado preocupante.

Puntos Clave

- La iglesia tiene múltiples caminos que podemos tomar. El más importante es la primera puerta a la izquierda, donde encontraremos la tienda y el banco de mejora. El resto del emplazamiento puede resultar confuso debido a que unas áreas se unen con otras, pero no de manera inmediata. Al encontrar puertas cerradas con fusibles deberemos abrirlas para conseguir de este modo un acceso más fácil a la zona de descanso al inicio del nivel. La mejor manera de "reencontrarnos" es con el localizador que aparece al pulsar el stick derecho.

- Hacia la mitad del capítulo encontraremos un nuevo tipo de enemigo llamado stalker. Cazan en grupos y tratarán de confundirnos con cambios de dirección y algunas tácticas de flanqueo. Cuando cargan

Rifle de pulsos
El arma con mayor cadencia en Dead Space 2, pero también una de las menos potentes. Perfecta para grupos de enemigos. Su función secundaria lanza una granada al enemigo, siendo el ataque perfecto para grupos de varios enemigos.

CAP 4

CONSEJO

BANCOS Y NODOS DE MEJORA

Durante el juego encontraremos escondidos pequeños nodos que nos servirán para mejorar nuestras armas y traje. Esto lo haremos en los bancos de mejora, que suelen estar junto a las tiendas. Solo podremos usar una vez cada nodo, por lo que habrá que pensar bien donde...

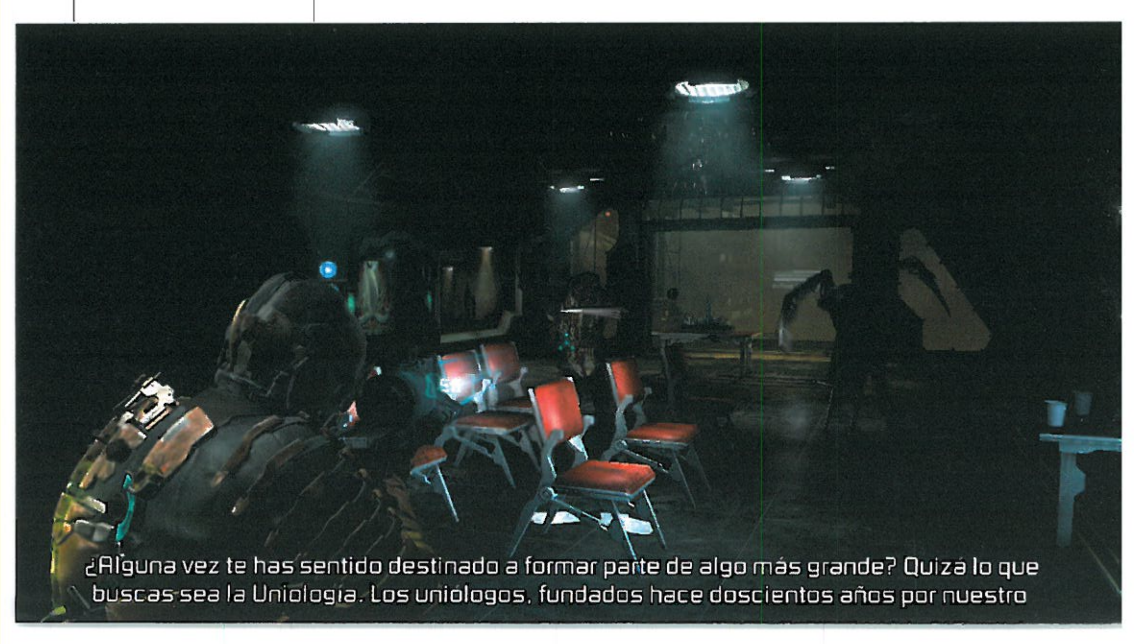
un interruptor y usar nuestro propulsor para llegar a la siguiente zona, una zona industrial que da paso de nuevo a un sector residencial.

El pack puede ser muy peligroso por el elevado número de enemigos que nos atacan. Aparte del rifle de pulsos, son muy útiles contra este tipo de enemigos el fuego alternativo de la pistola de estacas y el éxtasis. Las distancias cortas con este tipo de necromorfos son muy peligrosas, ya que nos interrumpirán el ataque cuerpo a cuerpo constantemente.

Podremos disparar a las zonas acristaladas, haciéndose el vacío en la sala y absorviendo todo lo que esta contenga. La manera de evitar la muerte es activando la puerta de emergencia, cosa que se hace disparando al interruptor rojo en lo alto del cristal que acabamos de reventar con nuestro fuego.

CAPÍTULO 4

En nuestro camino hacia el encuentro con la luz en nuestro destino que supone Daina nos tocará atravesar una iglesia de la Unitología. Se trata de una zona muy peligrosa repleta de encuentros que nos pondrán al límite de las capacidades de Isaac Clarke. Cada pasillo, librería o sala puede esconder una desagradable sorpresa que nos haga tener que cargar partida. Solo encontraremos una tienda y un punto de me-





traremos un nivel plagado de luminosos de todos los tipos y colores, contrastando con la oscuridad reinante una vez que estos se apagan. Nos dirigiremos al centro de recursos de la Unitología y más tarde al centro de eliminación de basuras. Por el camino encontraremos una nueva especie de enemigos, de esos que gustan de atacar en grupo. Para este encuentro lo mejor será comprar el rifle de pulsos a la máxima brevedad posible, pues se trata del arma perfecta para grandes enjambres de enemigos.

En este nivel será cuando empecemos a darnos cuenta de la importancia de contar con el entorno a la hora de enfrentarnos al enemigo. Bien a través de la ruptura de ventanas que dan al vacío o usando mobiliario y todo tipo de objetos como armas arrojadizas, será aquí cuando se nos comience a obligar a actuar antes que a pensar...

Puntos clave

- El primer paseo en gravedad cero de ***Dead Space 2*** lo viviremos en este nivel. Ahora tendremos control total de los movimientos de Isaac en el vacío, por lo que deberemos mantenernos atentos en todo momento a nuestra siguiente propulsión. Puede que incluso tengamos que luchar en mitad de una de estas traslaciones en un futuro. Sin embargo, no será en esta primera intentona en la que tengamos que esforzarnos para pasar a la siguiente zona, solo tendremos que activar

Cañón jabalina

Arma que lanza estacas que pueden empalar al enemigo, lanzándolo al otro extremo de la sala. Su función secundaria electrifica la estaca, causando daño tanto al enemigo que recibe el disparo como a aquellos que estén cerca.

CONSEJO

Almacén

También en la tienda podremos almacenar los objetos que no quepan en nuestro inventario. Una solución fácil para el síndrome de diógenes virtual.

CAP 2

Cañón lineal
De disparo más ancho que el arma principal, también causa más daño que este. Su lentitud se compensa con una función secundaria que lanza una mina de tiempo al objetivo.

estación de monorraíl en la que tendremos que sobrevivir a una serie de encuentros de lo más intensos. Por suerte, en este nivel hallaremos dos nuevas armas que añadir a nuestro inventario, el cañón lineal (una especie de escopeta de tiro ancho) y la javelin gun (que lanza estacas con las que incluso podremos clavar al enemigo a las paredes). Ambas están disponibles en la primera tienda del nivel.

Puntos clave:

- Al llegar a la estación, nuestra exnovia nos querrá dar una gran sorpresa. Una vez la hayamos recibido, un necromorfo infector empezará a resucitar cadáveres hasta convertirlos en slashers. Una buena opción es pisotear los cuerpos antes de que el enemigo consiga llegar a ellos. No eliminará la amenaza, pero los resucitados perderán las piernas o incluso los brazos con nuestra maniobra. Otra manera de superar esta zona es priorizar de manera absoluta al infector, que aparece desde la puerta del fondo a la izquierda. Una vez acabado con este enemigo podremos avanzar sin preocupaciones hacia el vagón.

- Para hacer que el tren se mueva hemos de completar un minijuego de hackeo. Su funcionamiento es de lo más sencillo. Debemos rotar el stick izquierdo lentamente hasta encontrar un punto azul en el círculo. Cuando lo fijemos habremos de pulsar el botón de acción. Haciendo esto tres veces habremos activado el tren. Este minijuego se repetirá en varias ocasiones durante el transcurso de la aventura, por lo que más nos conviene aprendernos su mecánica. Al volver hacia la parte de delante del vagón, un buen puñado de necromorfos tratarán de sorprendernos con ataques desde diversos ángulos.

- Con el vagón en movimiento entramos en una espectacular escena divida en tres fases en las que mantendremos totalmente el control. Tendremos que saltar, deslizarnos y luchar cabeza abajo. Unos nervios de acero y mucha precisión es lo único que necesitamos para sobrevivir a la parte final de este capítulo. Eso y recordar que las zonas amarillas de los necromorfos son sus puntos débiles, son explosivas en algunos casos.

CAPÍTULO 3

Un nuevo emplazamiento servirá para enmarcar la acción de esta zona. Concretamente el distrito comercial de Sprawl. De esta manera encon-

cercenar las extremidades de los entes enemigos. El traje deberemos comprarlo en la primera tienda que encontremos. Podremos mejorarlo conforme avancemos en el juego con nuevos planos que nos permitirán almacenar mayor número de objetos y recibir mayores cantidades de daño.

En esta ocasión, cada vez que derrotemos a un enemigo tendremos que acercarnos hasta su cadáver inerte y pisarlo para que suelte un objeto extra que podremos recoger. Además, con la kinesis, podremos aprovechar las garras de estos seres muertos y lanzarlas como demoledoras armas contra otros miembros de su especie. En líneas generales, se ha intentado que el uso de objetos del escenario sea mucho más importante a la hora de combatir con los enemigos que en la anterior entrega de la franquicia, por lo que será de importancia capital para reducir nuestro consumo de munición a lo largo de la aventura.

En esta parte del juego nos enfrentaremos por primera vez a los puker, necromorfos que vomitan y sangran ácido. Letales en corta y media distancia pero fáciles de matar desde la lejanía. Los enfrentamientos que encontraremos en este capítulo no serán de gran relevancia, siendo únicamente el último del nivel el que entrañe una dificultad algo más elevada. Sin embargo, como con el resto de necromorfos, una serie de certeros disparos a los puntos clave de sus extremidades harán que pase a ser parte del pasado de nuestro ingeniero preferido.

CAPÍTULO 2

Tras escapar del hospital llegamos a una zona residencial repleta de pequeños apartamentos y necromorfos. El objetivo final es encontrarnos con la voz al otro lado del micrófono, la misteriosa Daina, que parece tener la clave para nuestra supervivencia con un remedio para nuestra demencia y una manera de escapar del infierno en que se ha convertido Sprawl. Los enfrentamientos serán constantes y de intensidad creciente conforme avancemos en el nivel. Debemos mantenernos al tanto de la recogida de objetos de los cadáveres de enemigos, con el fin de mantener nuestras reservas de munición al máximo nivel posible. Mientras avanzamos podremos visitar los habitáculos de muchos de los habitantes de la colonia, lo que nos mostrará la gran cantidad de seguidores que la unitología parece haber cosechado en el emplazamiento. Quizá el punto más peligroso sea la lavandería, donde hasta seis enemigos tratarán de acabar con nosotros.

Dado el gran tamaño de la ciudad, nuestro objetivo intermedio será una

CONSEJO

ESQUEMAS

Diseminados por el escenario iremos encontrando esquemas que nos permitirán añadir nuevas opciones de compra en la tienda. Algunos están escondidos, pero la mayoría no son difíciles de encontrar.

SIERRA TRITURADORA

Arma con una sierra ideal para la corta distancia, pero que permite lanzar el disco dentado en su función secundaria, pudiendo hacer daño a un gran número de enemigos. simultaneamente.

CAP 1

Paso a Paso

Antes de adentrarnos en esta segunda aventura de Isaac Clarke convendría visionar el vídeo explicativo de los hechos ocurridos en el anterior *Dead Space*, que aparecerá en el menú tras seleccionar nueva partida. ¡Se levanta el telón!.

CAPÍTULO 1

La nueva pesadilla de Isaac Clarke comienza en un manicomio de Sprawl. Como viene siendo habitual, esta primera misión es una toma de contacto con la mecánica de juego durante la que iremos aprendiendo las distintas habilidades del protagonista y la mejor manera de comenzar a sobrevivir en este mundo hostil. En los primeros momentos estaremos desarmados, con lo que tendremos que esquivar los ataques enemigos mientras avanzamos hacia las estancias subsiguientes. No hay muchas alternativas, con lo que solo tendremos que preocuparnos únicamente de los necromorfos que salgan a nuestro paso.
Tras un breve espacio de tiempo recuperaremos nuestro DRI, con las habilidades de kinesis y éxtasis, además de la primera arma, el cortador de plasma. Este utensilio tiene dos posiciones, horizontal y vertical, que se intercambiarán con el botón superior derecho de nuestro pad de control. Su orientación será de importancia capital a la hora de

CONSEJO

La tienda
A lo largo de la aventura nos encontraremos con diversos puestos de venta de productos y mejoras. El primero de estos no ofrecerá muchas posibilidades, pero conforme avancemos y encontremos esquemas aumentará la variedad.

Cortadora de plasma
El arma principal del juego. Permite cambiar la dirección de corte.



necromorfo. Lo mejor es usar el éxtasis y entonces disparar con mayor tranquilidad a las piernas y cabeza. ⊗

SWARM

Débiles por sí mismos, en grupo suponen una gran amenaza, sobre todo si van acompañados de otros necromorfos diferentes. Para acabar con ellos deberemos usar las tácticas de ataque que causan daño en un área. Minas, el disparo alternativo del lanzallamas, la pistola de estacas o el rifle de pulsos son buenas opciones. A veces es incluso más fácil dejarles que salten sobre nosotros y pulsar el botón de acción rápidamente. ⊗

SPITTER

Se trata de una variante del slasher para la que son válidos los mismos métodos de ataque. La variación es un nuevo tipo de ataque a distancia que no debería suponer mayor problema dado que podremos usar la kinesis para cogerla y lanzarla de vuelta al remitente. Eso sí que es un "zas, en toda la boca". ⊗

BRUTE

El necromorfo 'normal' de mayor tamaño tiene varios puntos débiles de color amarillo en sus hombros y rodillas. Las estrategias de ataque válidas son esperar que embista y apartarnos para luego disparar o usar éxtasis y atacar sus puntos débiles. Eliminar sus piernas lo ralentizará, pero no lo matará. Atentos a su mordisco y su ataque a distancia. ⊗

LURKER

Estos pequeños seres pueden escalar paredes y dispararnos desde una distancia más que respetable. Además, su cuerpo soporta una gran cantidad de daño, por lo que para acabar con ellos tendremos que separar sus tres tentáculos del cuerpo. La line gun puede finiquitarlo de un único disparo. ⊗

CRAWLER

Otro necromorfo con el que hay que mantener las distancias, debido a que disparar a sus puntos débiles provocará una explosión que podría llevarnos por delante. Perfecto para acabar con oleadas de enemigos. Si conseguimos aislar el saco explosivo, podremos usarlo como arma arrojadiza con la kinesis. ⊗

ENEMIGOS

será fácil congelarlos y luego atravesarlos con varas de metal que encontremos por el escenario. Que caigan al suelo no significa que hayan muerto. Para asegurarnos, nada como un buen pisotón mientras yacen en el pavimento.

LEAPER

Este necromorfo sin piernas tiene la capacidad de escalar paredes y techos a gran velocidad. Además, puede lanzarse en un salto hacia nosotros desde largas distancias. La mejor manera de acabar con ellos es un chute de éxtasis, cortar sus brazos con la cortadora de plasma y un buen pisotón en la frente

CYST

Un nuevo enemigo que se activa por proximidad. Se trata de un pequeño saco lleno de tentáculos listos para atacar. Para destruirlo basta con dispararlo desde una distancia segura, lo que activará la bomba explosiva. Debemos esquivar y luego ocuparnos del Cyst en sí mismo. Podemos intentar ahorrar munición con la kinesis.

PUKER

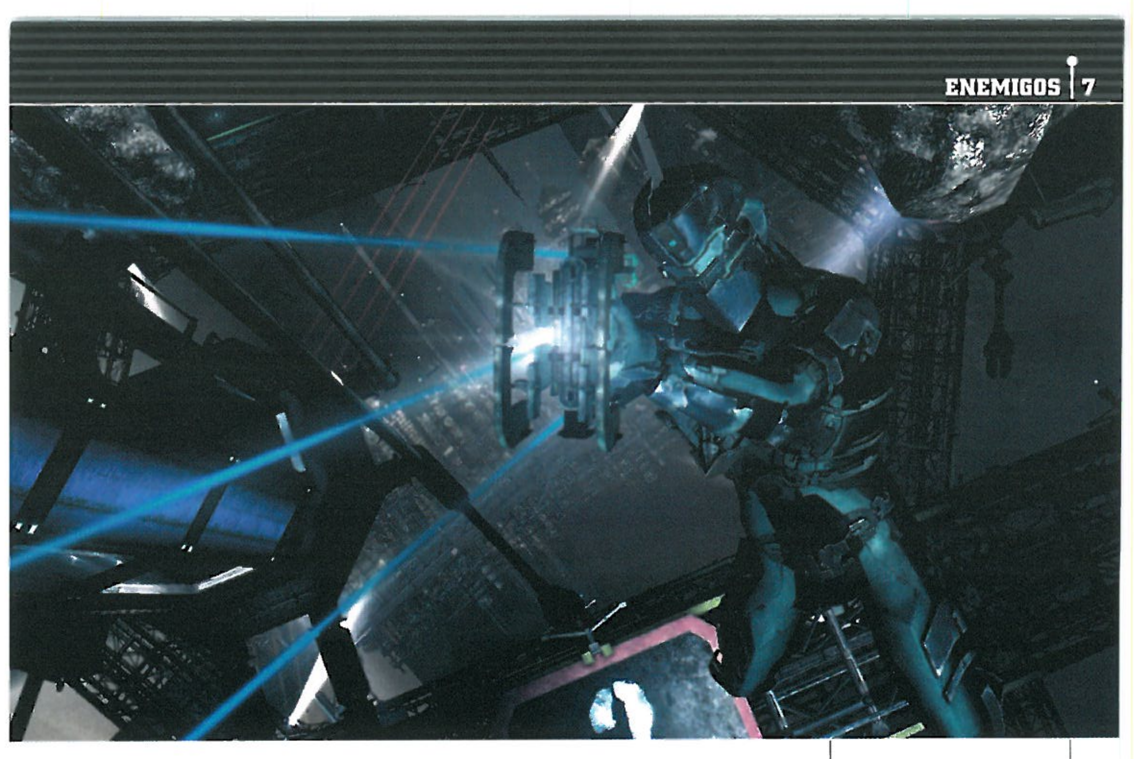
El gran peligro de este tipo de enemigo es la media y corta distancia. Su ataque normal nos hará daño, mientras que si estamos lejos solo podrá ralentizarnos para acercarse. Cuando inhala se prepara para escupirnos, por lo que no será difícil esquivarlo. Por último, al morir también es mejor estar lejos de estos necromorfos.

PACK

El gran problema de estos niños con garras es cuando vienen en grandes grupos. Si no es así, podremos acabar con ellos incluso con un solo golpe cuerpo a cuerpo. En el caso contrario, suelen acostumbrar a correr en fila mientras se acercan a nosotros. Una buena táctica es alejarnos con rapidez, lanzar al primero éxtasis y luego dispararle con la pistola de estacas. Según se aleje podremos activar el disparo secundario y así acabar con varios enemigos del tirón.

PREGNANT

La primera e inquebrantable regla que debemos tener presente con este enemigo es no dispararle en el vientre, lo que liberaría a un enjambre y dificultaría la batalla, además de no hacer daño en absoluto al



Enemigos

Como Isaac Clarke tendremos que enfrentarnos a gran parte de los necromorfos que ya conocemos del Ishimura. Sin embargo, se han añadido unos cuantos fichajes de relumbrón que contribuyen a aumentar la variedad del juego. Recuerda, dispara a las extremidades.

INFECTOR

Estos necromorfos alados son los encargados de crear nuevos necromorfos. Su objetivo es infectar los cadáveres. Por tanto, cuando los veamos se deben convertir automáticamente en nuestra prioridad de ataque. Son capaces de aguantar grandes cantidades de daño, por lo que soportarán varios disparos. Su punto débil es la parte de su cuerpo que utilizan para infectar y revivir cuerpos muertos. Hay que intentar apuntar a esa zona.

SLASHER

El tipo básico de necromorfo con el que nos cruzaremos en la aventura. Tienen unas largas extremidades en forma de guadaña que pueden ser cortadas con bastante facilidad. Una vez que tengamos la kinesis

CONSEJO

MEJORAS PERMANENTES

Al usar un traje superior al que teníamos las características de resistencia la daño y tamaño del inventario se mantienen. No así las características concretas. Por tanto a veces es mejor usar un traje para mejorar nuestras características y luego volver a ponernnos uno inferior.

INTRO

CONSEJO

TRAJES

Al visitar las tiendas podremos comprar nuevos trajes. Todos ellos mejorarán nuestra resistencia al daño, pero algunos permitirán mejoras tales como aumentar el daño de ciertas armas, reducir el coste de un tipo de artículos, etc...

Introducción

Todo comenzó con una llamada de auxilio desde el USG Ishimura. La gran pesadilla de Isaac Clarke y una de las aventuras más trepidantes del mundo de los videojuegos en los últimos años. Ahora tendremos oportunidad de continuar con su apasionante historia, más allá del lejano Aegis VII.

PERSONAJES

Isaac Clarke



Comenzó su carrera como un simple ingeniero del CEC. Sin embargo fue enviado a investigar el USG Ishimura, una nave rompe planetas donde su novia, Nicole Brennan está destinada. Allí descubre que la tripulación está muerta y sus cuerpos se han transformado en grotescos seres, llamados necromorfos, tras el descubrimiento de un artefacto llamado Efigie en el planeta Aegis VII.

El ingeniero encuentra a Nicole, para más tarde descubrir que es solo producto de la demencia que ha provocado en él la Efigie. En realidad, Nicole ha estado muerta desde antes de su llegada. Tras pasar múltiples penurias, Isaac detruye la Efigie y gran parte de Aegis VII, escapando por poco de la catástrofe.

Tres años después, Isaac se despierta con Amnesia en Sprawl, una metrópolis gigante orbitando Saturno...

Nicole Brennan

La novia del protagonista de la aventura, la jefa médica a bordo del USG Ishimura en el momento que tuvo lugar el incidente en Aegis VII. Para no sufrir el tormento de los necromorfos se autoinyectó una solución letal que acabó con su vida. Su fantasma se aparece a Isaac en varias ocasiones durante la primera entrega de la aventura, tratando de ayudarle (al menos en apariencia) a salvarse y acabar con la infestación. En *Dead Space 2* vuelve a hacer acto de presencia de una manera más que perturbadora, guiándole hacia la nueva Efigie en Sprawl y perturbando su mente en los momentos de máxima tensión.


MARCA
player
Por Juan 'XCast'

DEAD SPACE 2

LA MALDICIÓN NECROMORFA VUELVE PARA ATORMENTAR A ISAAC CLARKE MÁS ALLÁ DEL ISHIMURA.

Quizá el primer gran lanzamiento de este 2011. Todo un juegazo que promete ponernos la piel de gallina con grandes dosis de acción, tensión y una cantidad de sustos tales que serían capaces de aterrorizar al más machote de tu barrio.

Visceral Games vuelve a demostrar que el éxito de la primera parte no fue flor de un día y nos ofrece una intensa aventura que excede las expectativas que teníamos. Tres años después de los hechos narrados en *Dead Space* podremos volver a acompañar a Isaac Clarke en su particular pesadilla contra los necromorfos. Una lucha por salvar la humanidad de una maldición que creíamos haber dejado atrás. Ahora los necromorfos han dejado el frío espacio y están conquistando Sprawl, una colonia humana en el último fragmento de Titán, una luna de Saturno que fue el primer planeta en ser geofragmentado. ¿El principio del fin para nuestra raza? No si nuestro ingeniero preferido sigue aún con vida.



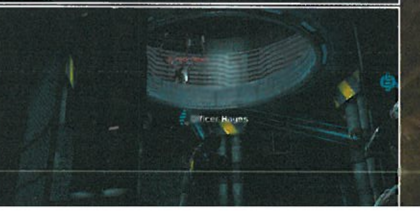












CONTENIDOS

LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR



Las Guías



DEAD SPACE 2

VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC

CLAVES PARA
SOBREVIVIR EN SPRAWL

LOS SECRETOS OCULTOS
DE LOS NECROMORFOS

LOS 15 CAPÍTULOS
AL DESCUBIERTO

